L'Appel de Cthulhu

Style de jeu .... Gardien .... Campagne ....

Caractéristiques & Attributs

APP	....	Prestance	.... %
CON	....	Endurance	.... %
DEX	....	Agilité	.... %
FOR	....	Puissance	.... %
TAI	....	Corpulence	.... %
ÉDU	....	Connaissance	.... %
INT	....	Intuition	.... %
POU	....	Volonté	.... %

État civil

Nom .... Prénom ....
Occupation .... Âge ....
Profession .... Sexe ....
Personnalité.................................. Nationalité ....

Niveau de vie .... %

Cercles d'influence

Proche... Opposés.....................................
Éloignés .... Ennemi ....

Santé

Protections .... Seuil de blessure ....

Points de Vie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Blessures ....
....

Compétences

Connaissance

Bureaucratie (10%) ..... % ☐
Culture artistique* (10%) ..... % ☐
.... % ☐

Langue maternelle* (Édu x 5%)
.... % ☐

Langues* (00%)
.... % ☐
.... % ☐
.... % ☐

Mythe de Cthulhu (00%) ..... % ☐
Sciences de la terre* (00%)
.... % ☐
.... % ☐
.... % ☐

Sciences de la vie* (00%)
.... % ☐
.... % ☐
.... % ☐

Sciences formelles* (00%)
.... % ☐
.... % ☐
.... % ☐

Sciences humaines* (00%)
.... % ☐
.... % ☐
.... % ☐

Sciences occultes (05%) ..... % ☐
.... % ☐

Savoir-faire

Bricolage (20%) ..... % ☐
Criminalistique (00%) ..... % ☐
Hypnose (05%) ..... % ☐
Médecine (05%) ..... % ☐
Métier* (05%)
.... % ☐
.... % ☐
.... % ☐
.... % ☐

Photographie (10%) ..... % ☐
Pratique artistique* (05%)
.... % ☐
.... % ☐
.... % ☐

Premiers soins (30%) ..... % ☐
Psychanalyse (00%) ..... % ☐
Survie (00%) ..... % ☐
.... % ☐

Sensorielles

Bibliothèque (25%) ..... % ☐
Discrétion (10%) ..... % ☐
Dissimulation (15%) ..... % ☐
Écouter (25%) ..... % ☐
Orientation (10%) ..... % ☐
Pister (10%) ..... % ☐
Psychologie (05%) ..... % ☐
Se cacher (10%) ..... % ☐
Trouver Objet Caché (25%) ..... % ☐
Vigilance (25%) ..... % ☐
.... % ☐

Influence

Baratin (05%) ..... % ☐
Contacts & Ressources (10%) ..... % ☐
Crédit (15%) ..... % ☐
Imposture (00%) ..... % ☐
Interroger (10%) ..... % ☐
Jeu* (10%)
.... % ☐

Négociation (05%) ..... % ☐
Perspicacité (Int x 2%) ..... % ☐
Persuasion (15%) ..... % ☐
Savoir-vivre (Édu x 2%) ..... % ☐
.... % ☐

Action

Armes à feu* (20%)
.... % ☐
.... % ☐

Armes blanches* (20%)
.... % ☐
.... % ☐

Armes exotiques* (00%)
.... % ☐

Artillerie* (15%)
.... % ☐

Athlétisme (15%) ..... % ☐
Conduite* (20%)
.... % ☐
.... % ☐

Corps à corps* (Dex x 2%)
.... % ☐
.... % ☐

Équitation (05%) ..... % ☐
Navigation (00%) ..... % ☐
Piloter* (00%)
.... % ☐
.... % ☐

Santé Mentale

Modificateur social ....% Aplomb .... SAN Initiale .... SAN Max (99 - Mythe de Cthulhu) ....

1_{1}	2_{1}	3_{1}	4_{1}	5_{1}	6_{2}	7_{2}	8_{2}	9_{2}	10_{2}	11_{3}	12_{3}	13_{3}	14_{3}	15_{3}	16_{4}	17_{4}	18_{4}	19_{4}	20_{4}	21_{5}	22_{5}	23_{5}	24_{5}	25_{5}
26_{6}	27_{6}	28_{6}	29_{6}	30_{6}	31_{7}	32_{7}	33_{7}	34_{7}	35_{7}	36_{8}	37_{8}	38_{8}	39_{8}	40_{8}	41_{9}	42_{9}	43_{9}	44_{9}	45_{9}	46_{10}	47_{10}	48_{10}	49_{10}	50_{10}
51_{11}	52_{11}	53_{11}	54_{11}	55_{11}	56_{12}	57_{12}	58_{12}	59_{12}	60_{12}	61_{13}	62_{13}	63_{13}	64_{13}	65_{13}	66_{14}	67_{14}	68_{14}	69_{14}	70_{14}	71_{15}	72_{15}	73_{15}	74_{15}	75_{15}
76_{16}	77_{16}	78_{16}	79_{16}	80_{16}	81_{17}	82_{17}	83_{17}	84_{17}	85_{17}	86_{18}	87_{18}	88_{18}	89_{18}	90_{18}	91_{19}	92_{19}	93_{19}	94_{19}	95_{19}	96_{20}	97_{20}	98_{20}	99_{20}	00_{20}

Équipement

- Équipement fétiche (+10%) ....
- .... • ....
- .... • ....

Points de Magie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Armes

Arme	Dég.	Port.	Cad.	Char.
•	....	....	......	....
•	....	....	......	....
•	....	....	......	....

Impact .... Pieds : 1D6 Poings : 1D3 Tête : 1D4

Séquelles Psychologiques

Séquelle	Niveau	Effet	Description

Séquelles Physiques

-
-
-
-
-
-
-

Contacts

Nom	Attitude	Circonstances	Scénario

Investigateurs connus

Nom	Scénario	Notes

Motivation

Histoire personnelle

Savoirs impies

Créatures connues

-
-
-
-
-
-
-
-
-

Ouvrages consultés

-
-
-
-
-
-
-
-
-

Notes